INFLORENZA / AIDES DE JEU

Définitions

† La **narration** est l'action de raconter ce qui se passe, ce qui s'est passé ou ce qui va se passer.
† Un **conflit** est un moment de l'instance où les joueurs utilisent les règles pour que leurs personnages atteignent leurs **objectifs**.
† Un **conflit simple** est un conflit impliquant seulement un joueur.
† Un **conflit duel** est un conflit dans lequel deux joueurs lancent des dés et confrontent leurs résultats pour décider de l'issue du conflit.
† L'**objectif** est ce que le joueur en conflit cherche à atteindre s'il gagne le conflit.
† La **feuille de personnage** est constituée de **phrases**. On **utilise** une phrase dans un conflit quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap.
† Un **dé de sacrifice** est un dé dont le score est 1 ou 2.
† Un **dé de puissance** est un dé dont le score est 11 ou 12.
† Un **dé de souffrance** est un dé dont le score est entre 3 et 10.
† **Sacrifier une phrase** consiste à barrer une phrase suite à un dé de sacrifice.

L'univers de jeu

Dans le futur, longtemps après un cataclysme. Une forêt hantée recouvre les ruines de l'Europe. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Des monstres surnaturels, les Horlas, les terrorisent. L'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, façonne les évènements jusqu'au cauchemar. L'avenir de Millevaux est entre les mains des héros, des salauds et des martyrs de l'enfer forestier.

Les intentions de ce jeu

† Les joueurs incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ils vont s'allier ou entrer en compétition.
† Chaque joueur incarne un personnage à qui il devra imposer des sacrifices pour contrôler son destin.
† C'est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.

12 exemples de création de personnage

Folie : Une voix dans ma tête veut me dicter ma conduite. Un fantôme tapi derrière les arbres dans la forêt de mon esprit. Qui est-ce ?

Mémoire : Je porte une tête coupée dans mes bras, recouverte d'un sac plastique ensanglanté. Je veux me rappeler. Qui est-ce ? Suis-je un assassin ?

Nature : Je veux échapper à cette meute de chiens qui me donne la chasse à travers la forêt.

Corruption : Je veux lutter contre cette maladie qui me transforme en animal. Était-ce cette morsure de bête ou l'étrange forêt que j'ai traversée ?

Égrégore : Des esprits me suivent partout où je vais. Me veulent-ils du bien ou du mal ? Quelle apparence, quels pouvoirs ont-ils ? J'ai peur.

Société : Je veux grimper les échelons de la société pour atteindre le pouvoir suprême, qu'il soit souverain, religieux ou technologique.

Clan : Nous sommes des frères de sang qui veulent vouer leur vie à la lutte contre les Horlas. Nous sacrifierons tout sauf notre fraternité.

Religion : Je suis un moine qui veut accomplir un pèlerinage avec ses compagnons à travers la forêt jusqu'à Saint-Jacques de Compostelle.

Science : Je veux franchir le Mur de la Honte car je possède une balise qui peut désactiver son champ électromagnétique. Je pourrai fuir Millevaux.

Amour : Je voulais seulement qu'elle m'aime. Et maintenant elle ne respire plus. Pauvre de moi !

Pulsions : Je veux accomplir de hauts faits de chevalerie et détruire des monstres hideux pour prouver à mon salaud de père que je suis un vrai homme.

Chair : Quand il aura combattu ou fait l'amour avec moi, il ne voudra plus connaître d'autre sensation.

NANOFLORENZA / Mémo règles du joueur

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Corruption 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance du joueur)

† Lancer un dé et écrire une phrase. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple** ou un **conflit duel**. Les joueurs hors du conflit peuvent s'**allier** à l'un ou l'autre des joueurs en duel.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueur pose un dé par phrase utilisée. Maximum 6 dés par camp.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés de la main.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit.**
† **En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :**
Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = avantage au joueur qui a déclenché le duel.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueurs de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueur en conflit fait **circuler** les dés. Il peut en garder ou en donner à d'autres joueurs. Ceux-ci qui n'étaient pas ses alliés peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = Barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

NANOFLORENZA / Mémo règles du joueur

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Corruption 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance du joueur)

† Lancer un dé et écrire une phrase. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple** ou un **conflit duel**. Les joueurs hors du conflit peuvent s'**allier** à l'un ou l'autre des joueurs en duel.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueur pose un dé par phrase utilisée. Maximum 6 dés par camp.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés de la main.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit.**
† **En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :**
Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = avantage au joueur qui a déclenché le duel.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueurs de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueur en conflit fait **circuler** les dés. Il peut en garder ou en donner à d'autres joueurs. Ceux-ci qui n'étaient pas ses alliés peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = Barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Encyclopédie minuscule

Âge d'Or :
Période historique avant la catastrophe. Beaucoup pensent que Millevaux a toujours été ainsi et qu'il n'y a eu ni catastrophe ni Âge d'Or.

Choc en retour :
Retour d'un sortilège à son envoyeur.

Corruption :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La corruption est l'essence de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. Elle constitue l'énergie de la sorcellerie.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause du Syndrome de l'Oubli.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seul Shub-Niggurath les surpasse.
Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). Si la corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :
Terme qui désigne, dans la superstition de Millevaux, les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Orgones :
Les orgones sont des fluides organiques qui sont à la fois une source d'énergie, une drogue et le plus puissant aphrodisiaque de Millevaux. On peut les synthétiser grâce à des machines à orgones.

Roi en Jaune :
Cette divinité vêtue de loques jaunes et d'une burqa masquant son visage cherche à être vénérée et à répandre la folie. On l'associe à l'Ordre K, organisation terroriste à l'origine de C-Day, et à l'opium jaune, drogue puissante qui donne des visions transcendantes et provoque la folie.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des évènements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée. Parfois, des souvenirs remontent brutalement à la surface, on les appelle des **flachebaques.**

Onomastikon

1 Folie :
Aldritch le Dément, Antonella Marcotti l'Oracle, Nihil Pied-Bot, Astrid la Ravagée, Docteur Chienlit, Dame Elvire de Vénissieux, Melchior Hasard, Khermia Ardrinipal la Déesse aux Deux Visages, Le Roi en Jaune, L'Ermite du Désert, Ego le soufi.

2 Mémoire :
Cecil Cattanei, Cronos Archéon, Sven Hargard le Chronomancien, Messire Nobody, Enguerran Parsifal, Sancho Pança, Monsieur Clément, Candy, Julietta, Sœur Offense, Professeur Clarice Stern, la Dame Blanche.

3 Nature :
Duncan Mc Cimwair, Tewennog Tête d'Écorce, Titorel l'Oiseau Noir, Guillelmo la Couleuvre, Veine, le Salopard, Gaïa, Poudre, Dame Hermeline, Tempête, Djalila des Sables, Gros Manu.

4 Corruption :
Stanislas Zimmer Hagen Das Faust, Mister Chancre, Xilen Mardrecorn, Gamesh Hasdrubal, Lady Warkandre, Charcot, Ohm le liquidateur, Baba-Yaga, Harvranghdini-zal la Déité Horla des cités, Crovandre la Mère-Truie, Sire Remugle, Ténèbre la Louve.

5 Égrégore :
Calahantos, Lady Gawain de la Cité d'Ys, Magdalid, Gantz Medius Vangelore, Armando Cesare Munchausen, Helmina Tiercedante, Comte Zaroff, Blanchure l'Ancêtre, Corvox le Druide Noir, Lhorelaï, Père Envie, Aiguille la reine d'Irminsul.

6 Société :
Adelante Rosario, Sergent Isaac O.J. Hollister, Rachid El Alamein, Imphysto Vegas de Palerme, Sultan Suleymane Abd-al-Massim, Bartolomeo Sforza, Amalie de Saxe-Cobourg, Sheik Mazik Al Azri, Clovicienne l'Impératrice des Rats, Marquise Ingrid Von Siegfried, Morgane d'Avalon, Valeria Etcherienko.

7 Clan :
Don Frazetti, Ettore Stanza, Rodrigue Ibn-el-Ahmek, Don Miguel de Pampelune, Falkenstein, Fidelio Cisty Don Zepego, Don Grabini Castiglione, Helfrida Von Klopp, Hex la Noctohyène, Mater Dolorosa, Sylveline Abandon, Viviane des Rochers, Rouge.

8 Religion :
Cardinal Giovanni Paulo Attorezzi Borgia, Cardinal Valere Köningen, Laelith de Sicca, Cardinal Don Hernandez de la Roca, Garibaldi Vitelozzo Orsini, Monseigneur Claudios de Catalo, Inquisiteur Aguirre de Carnac, Canopée la Veilleuse, Druide Souche, Onction des Fjörds, Madame Khân la brûleuse de dogmes, Leïla « Soufflecourt » Evanovna.

9 Science :
Atlas Archéon, Vojta Fremde, Heteredox, Jürgen Unheimlich Zimmer Hagen Das Faust, Professeur « Matto » Misato Kuromichi de Ishii, Giuseppe Fermi, Samira El-Azim, Cyhexhandia, Emiliano Contzän, Constanz Mojavrinsk, Dame Arsenic, Docteur Sorina Solipsis.

10 Amour :
Clelia d'Arc, Anastasia Viy Sans Cœur, Giacomo Bartholdi, Richard d'Héguenore, Gregor della Sanctia Patrizia, Cordelia d'Aragon, Morella qui nourrit les Araignées-Ganglions, Orphée, Mamie Croûteline, Liz des Cornouailles, Merwinn, Lars la Colère Incarnée.

11 Pulsions :
Syllistin Archibald, Selim Furli, Justice, Edouard Hautegueule de Dunois, Lord Lydon Rotten, Heimdall Totenkopf Zimmer Hagen Das Faust, Lorcamor Ben Gezirah, Maskonymous, Capitaine Magdalena Von Bismarck, Jeannerette, Versailles Cixi Lin Chu, Blandine de Sang.

12 Chair :
La Comtesse Soupir, Ysolde Y Sangre, Chimene Blas, Gabrielle de Gonzalve, Chevalier de Valensac, Baron Traquenard, Cormon le Cadavre Prophétique, Yawiko Wang N'Guyen, Cassilda, Lavinia La Livide, Quatre Doigts, Enguerran de Marigny.

144 exemples de phrases

Le nombre de phrases qu'on peut écrire est infini. À défaut de couvrir l'infinité, voici quelques exemples. Les joueurs peuvent même les reproduire tels quels s'ils sont en manque d'idées ou s'ils veulent s'imposer un exercice de style.

1 Folie

1 J'ai vu ma mère dans mon lit alors qu'elle est censée être morte.
2 La vue du Horla dans le cercle de pierres levées m'a poussé à fuir en hurlant.
3 Tous ces scolopendres qui montent de la terre,
ils veulent me grimper dessus, me mordre, me ronger...
4 Je t'aime mais parfois j'ai envie de te frapper
jusqu'à faire éclater la pulpe de ton beau visage.
5 Le visage de l'homme que j'ai tué est apparu dans la foule.
6 Je suis devenue la reine des habitants de la forêt. Qu'importe qu'ils soient morts.
7 J'ai eu cette migraine terrible, je voyais passer des vers dans mon champ de vision.
8 La nuit dernière, j'ai rêvé qu'un Horla dévorait mes organes sexuels.
9 La sorcière m'a maudite en criant en langue putride.
10 Ce sceau m'appartient. Il fait de moi le roi de cette forêt. Il me dit quoi faire.
11 Mon Dieu, tous mes amis sont devenus fous.
12 Elle m'a donné cette étrange potion pour me faire oublier la douleur.
C'était il y a des jours et des jours.

2 Mémoire

1 Cet homme prétend être mon frère mais je ne me souviens pas de lui.
2 Je ne me souviens pas de ce qui s'est passé cette nuit.
3 Un Horla a assassiné mes parents.
4 Je n'aurai de repos avant d'avoir tué ce cerf qui manque à mon tableau de chasse.
5 Je le déteste, il m'a fait tellement de mal, mais je ne peux pas vivre sans lui.
6 Je porte l'arc d'un ancien pour m'accaparer son talent.
7 Qui suis-je ?
8 Sa famille me recherche pour me faire payer mes crimes.
9 Je voudrais oublier ce que j'ai vu à l'intérieur du cairn.
10 Les esprits des arbres m'ont parlé et veulent me protéger.
11 Je pense qu'elle est digne de ma confiance.
12 La rivière contient la mémoire de ceux qui s'y sont noyés.
Je l'ai assimilée en buvant son eau.

3 Nature

1 Je suis complètement perdue au cœur de cette forêt hostile.
2 Je me suis accouplé avec l'arbre.
Je sens encore la marque de son écorce et de ses épines dans ma chair.
3 Le sanglier m'a brisé la jambe avec ses défenses.
4 J'ai récolté des simples pour faire des potions.
5 Les champignons ont envahi la caverne en une seule nuit.
6 Je sens quelque chose s'agiter sous ma chair. J'ai peur de ce que ça peut être.
7 Enfin je vais pouvoir enfanter.
8 Nous avons bivouaqué dans les arbres à l'abri des vers du sol.
9 J'ai trouvé la route qui mène à Saint-Jacques de Compostelle.
10 La mer m'appelle quand je dors.
11 J'ai poussé mon ennemi du haut de la montagne. Je crois qu'il est mort.
12 Morte de soif, je m'évanouis dans les dunes.

4 Corruption

1 Mes enfants se remettent à marcher à quatre pattes.
2 Un troisième bras pousse sur mon corps et je ne le contrôle pas.
3 Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux.
4 Je l'ai vu dans une vision narcotique. Enfoui sous l'humus...
Le Maître des Mille Chevreaux... Indescriptible...
5 J'ai été victime d'un viol rituel et je vais me venger si je ne perds pas la raison avant.
6 Nous avons purifié ces monstres par le feu.
7 Cet Horla ressemble tellement à ma mère... Si seulement je pouvais voir tout son corps...
8 Sa peau a commencé à changer de couleur. Elle purule.
9 Elle m'a dit vouloir des choses qui m'ont donné le frisson. J'hésite à accepter.
10 Des. Milliers. De. Rats.
11 Ils sont tous morts là-bas. Corps gonflés.
12 J'ai soudoyé le bourgmestre avec un coffret de caps.

5 Égrégore

1 Je me demande si ce qu'on dit sur ce château est vrai.
2 Ils pensent tous que je suis l'assassin.
3 J'entends encore leurs cris, plus forts que jamais.
4 La Dame Blanche est encore apparue sur le chemin la nuit dernière.
Elle ressemble à ma sœur mais ce n'est pas possible.
5 Une puissante Déité Horla contrôle cette forêt.
6 J'ai versé mon sang sur le pentagramme, mangé la poupée de chair
et prononcé l'incantation en langue putride.
7 J'ai tué cette chose. Son sang noir a giclé sur moi et est entré dans ma peau.
8 Les pistolets qui étaient posés dans le cercle
étaient les mêmes que ceux utilisés lors de cette fusillade qui a eu lieu il y a des siècles.
9 Toute la forêt s'est mise en colère. Les ronces m'ont meurtri,
les branches m'ont fouetté, le sol s'est ouvert sous mes pas.
10 Cette petite fille me paraît aussi familière qu'inquiétante.
11 Ce que j'ai vu ne pouvait pas être réel. J'ai sûrement rêvé.
12 Le vieil homme est venu à ma rencontre. Le destin l'a placé sur ma route.

6 Société

1 Nous établissons une guilde de brocanteurs à Noirmont-Ferrant.
2 Je viens d'être arrêtée pour avoir critiqué l'autorité en place publique.
3 Elle fait outrage aux bonnes mœurs. Cela m'écœure.
4 J'ai conquis une nouvelle forêt au nom de mon seigneur.
5 Nous avons condamné les mouches pour leurs crimes contre notre bétail.
6 J'ai remporté la bataille mais j'ai perdu beaucoup d'hommes.
7 Je crache au visage de ceux qui se prétendent les maîtres dans ce monde sans foi ni loi.
8 Je suis une espionne de l'armée chinoise en infiltration à Millevaux.
9 Nous embarquons dans un navire qui va traverser la Mer des Tyrans jusqu'à Carthage.
10 Cette trappeuse m'a arnaqué sur la qualité de ses peaux.
11 J'écris un livre qui explique que l'homme est naturellement mauvais.
12 Notre peuple a été chassé de ses terres natales et survit dans un taudis de Métro.

7 Clan

1 Je suis un Horla infiltré parmi les humains et la Caste des Veilleurs me traque.
2 Ma tribu doit vaincre.
3 J'étudie la sarcomantie pour apprendre à créer la nouvelle chair.
4 J'apprécie sa compagnie mais mettrais-je ma vie en péril pour lui ?
5 Je combats avec l'épée de mon père.
6 J'ai couru pour échapper à la Caste des Nettoyeurs.
7 Tous les serments, les sceaux et les pactes de sang
ne tairont pas les mensonges qui se cachent sous notre alliance.
8 Elle m'a sauvé la vie pour que je lui sois redevable.
9 Je n'ai pris aucun plaisir à le tuer, je n'ai fait qu'obéir aux ordres.
10 En tant que membre de la Loge Noire, je pense qu'il faut asservir les humains.
11 Je suivrai la Voie du Corbeau. Se transformer en homme est un péché.
12 Je sais que je déshonore la lignée des Machiavel en devenant peintre.

8 Religion

1 Je me suis convertie au catholicisme pour pouvoir me marier avec lui.
2 Les rochers m'ont parlé cette nuit.
3 Je pars récolter les plantes de fertilité à la lueur de la lune.
4 Le Christ qui est mort sur la Croix et ressuscité
va revenir sur Terre et revivra sa Passion pour notre salut à tous.
5 Vous dites qu'un dieu a créé cet enfer ? Je ne m'étais jamais posé la question.
6 Les 5 piliers de l'Islam m'aideront à trouver le chemin
de cet enfer forestier. Inch'Allah !
7 J'ai consommé l'hostie mais elle avait un drôle de goût.
J'ai prié devant les icônes mais elles avaient un drôle de regard.
8 Que tout brûle, par Moloch !
9 Iä Shub-Niggurath, le Bouc Noir aux Mille Chevreaux !
10 Je pars assister aux discussions talmudiques qui ont lieu sur les ruines du crash.
11 Corruption et pureté. Tout est dans le tao.
12 Aucun dieu ne serait assez cruel pour avoir voulu me faire naître à Millevaux.

9 Science

1 Ma calèche me conduit à un atelier qui donne sur les canaux asséchés de Venise.
2 Je veux retrouver la personne qui figure sur ce vieux cliché de polaroïd.
3 Je crois que ce guerrier équipé en bioware
s'est réveillé d'une stase dans laquelle il était plongé depuis l'Âge d'Or.
4 Cet implant à rouages et à symbiote Horla me paraît tout à fait fiable.
5 J'ai reçu des tirs laser de ces étranges gardes-frontières du Mur de la Honte.
6 Ce mousquet aurait bien besoin d'être graissé.
7 Mon 4x4 sera bientôt à court d'essence.
8 Je suis une automate ashkénaze en quête de conscience.
9 Notre atelier d'alchimie est sur le point de découvrir la pierre philosophale.
10 Dieu connaît toutes les réponses.
11 Je travaille dur à la forge.
12 Il faut brûler tous les livres.

10 Amour

1 Du premier regard, j'ai su que c'était lui.
2 Quel salaud ! Pute borgne des Balkans !
3 Au cœur de cette effroyable bataille, j'ai eu envie de l'embrasser.
4 Mon maître est si savant. Je l'écouterais jusqu'aux plus noires heures de la nuit.
5 Ensemble, nous nous sommes baignés
dans le sang d'un bouc en récitant notre serment mutuel.
6 Je l'aime mais elle n'aurait pas dû se mettre en travers de mon chemin.
Tant pis si je dois la livrer à la milice.
7 Je suis prêt à mourir pour mes enfants.
8 Les hommes et les femmes s'agenouillent sur mon passage en signe de déférence.
9 Nous sommes comme deux arbres où la même sève coulerait. Tu es mon fils, je suis ta mère.
10 Je ne t'abandonnerai pas.
11 Elle m'a dit que mes parents étaient morts.
12 Si seulement je pouvais encore faire confiance…

11 Pulsions

1 Je suis prête à bâtir ma réputation d'héroïne sur un champ de ruines.
2 Je participe à la ruée vers l'or en Transylvanie.
3 Cette nuit au fond des bois, j'ignore si j'ai participé à un happening artistique,
une hystérie collective, un rituel païen ou une orgie.
4 Cette mystérieuse et sensuelle fleur rouge m'apportera puissance et savoir.
5 À quoi bon lutter encore ?
6 J'ai cuisiné potées, poulardes et venaisons pour un festin historique.
7 Seul lui trancher la tête apaisera ma souffrance.
8 Je ne veux pas entrer dans cette forêt.
9 Éprouver des émotions ne fait pas partie de mes faiblesses.
10 Je comparais devant le tribunal des Docteurs de la Peste.
11 La bataille est plus importante que la victoire.
12 Je n'ai pas d'explication à ce que j'ai commis.

12 Chair

1 Mon épée a soif de sang.
2 Nous allons faire l'amour à nouveau.
3 Sa peau a la blancheur d'un mariage d'été.
4 Nous sommes vingt hommes et femmes à croupir dans cette minuscule geôle.
5 Ce matin à la maladrerie, bien des compagnons de la veille sont emmaillotés dans des draps.
6 Mes mains sont putréfiées depuis que je lui ai insufflé une partie de ma vie.
7 Je perds... tellement de sang.
8 Ils étaient tous nus et marchaient à quatre pattes, grognant.
9 J'ai sauté de toits en toits pour rattraper le spadassin.
10 Deux semaines à ne manger que de la terre et des vers. Je n'en peux plus.
11 Je suis tellement heureuse de pouvoir lui faire du mal.
J'ai hâte de tester mes nouveaux instruments.
12 J'ai vaincu la bête-loup mais elle m'a arraché un bras.

144 exemples de pouvoirs

1 Folie

1 **Opium Jaune :** Un opium d'origine inconnue, puissamment addictif,
qui donne des visions délirantes et fait entrer en communion avec le Roi en Jaune.
2 **Viande Noire :** Une forme de terre ou la viande d'un animal inconnu. Nourriture noire,
corrosive et spongieuse aimée des Horlas. Canal vers Shub-Niggurath.
3 **Illusions :** La réalité n'est qu'une perception tordue des faits.
Je sais comment tordre celle des autres et leur faire accroire mes fantasmagories.
4 **Guerre psychologique :** Mon cœur est un général, mon esprit est un stratège
et les mots sont mon armée. Nul ne survit aux guerres mentales que je déclare.
5 **Serviteur Ombre :** Grâce à la magie noire, j'ai donné chair à mon ombre.
Elle est mon serviteur et exécutera mes ordres conscients... et inconscients.
6 **Métempsychose :** L'art d'échanger les esprits entre eux.
Je suis un voyageur téméraire pour qui les corps ne sont que des vaisseaux.
7 **Espionnage télépathique :** L'art de mettre les âmes sur écoute.
Je lis dans les visages, dans les yeux et dans les cœurs, collecte mensonges et secrets intimes.
8 **Phobomancie :** Les peurs des autres sont des peintures. Je sais manier le pinceau à merveille
et d'une petite phobie fais un chef d'œuvre de terreur.
9 **Messianisme :** Dieu ou charlatan, je suis le prophète d'une nouvelle ère.
Les foules me suivent subjuguées et chaque homme me vénère ou m'exècre.
10 **Main de folie :** Ma main a jadis serré celle du Roi en Jaune.
D'une frappe ou d'une caresse, j'offre un billet pour la nef des fous.
11 **Démiurgie :** Je crée des cartes, des mappemondes et autres objets
qui contiennent des mondes. Il suffit d'y toucher pour y être absorbé.
12 **Mnémomancie :** La mémoire est un livre vierge sur lequel j'écris ce que je veux.
Souvenirs implantés, fausses croyances, science du flachebacque.

2 Mémoire

1 **Flachebacques :** Je suis un explorateur du Syndrome de l'Oubli.
Je perce petit à petit le mur de la dead zone mémorielle. Fulgurantes visions du passé.
2 **Psychokinésie :** Je lis des doigts l'égrégore contenue dans les objets,
accédant à des scènes du passé, des souvenirs entreposés ou des talents perdus.
3 **Anamnésie :** Je suis incapable d'oublier. C'est un don et c'est une malédiction.
Pas une seconde de mon passé qui ne soit en train de me hanter.
4 **Tarot du passé :** Les souvenirs perdus suite au Syndrome de l'Oubli alimentent l'égrégore.
Celle-ci s'imprime sur les tarots qui racontent alors le passé retrouvé.
5 **Tarot de l'avenir :** Les Tarocchi della Florenza disent l'avenir autant qu'ils le provoquent.
Cartomancie de combat ou lenteur divinatoire. Imprécis, redoutable.
6 **Voyage psychokinétique :** Toucher les objets permet de voyager dans le temps et l'espace,
vers l'évènement le plus signifiant lié à cet objet. Labyrinthe des causes.
7 **Interroger les morts :** Par la pensée ou par leur bouche pourrie, les morts parlent
à qui veut bien marcher dans leur chantage. De la vie, de l'au-delà *et caetera*.
8 **Toucher d'oubli :** Une caresse, je brise ton souvenir. Une griffure, je te le vole.
Une gifle et ta mémoire sera un cimetière dont je serai le fossoyeur. Amen.
9 **Immunité au syndrome de l'oubli :** Je ne sais pas pourquoi mes amis oublient toujours tout.

Dois-je avouer que je me souviens de tout ? Toute vérité n'est pas bonne à dire...
10 **Généalomnésie Corax :** Les Corax ne vivent que dix ans mais portent la mémoire de leurs ancêtres depuis deux siècles. Puits de science aux maints embranchements.
11 **Psychométrie inversée :** Artisan, artiste, forgeron, j'imprime dans des objets des souvenirs, des sentiments, des talents. Bague d'amour, épée rageuse, livre savant.
12 **Transfert des âmes dans des objets :** Je copie ou je coupe et colle des âmes dans des livres, Je crée un château où je cache ma mémoire. Une pièce par souvenir, une femme dans un cadre.

3 Nature

1 **Survivalisme :** Chasse, alimentation, bivouac, combat, histoire naturelle, tannerie. La survie en forêt ou en milieux hostiles n'a pas de secrets pour moi.
2 **Décoctions :** La nature de Millevaux fournit faune, flore et minéraux riches en substances d'une puissance prodigieuse. Drogues, baumes, remèdes, poisons.
3 **Chamanisme** : En harmonie avec la forêt et les êtres qui y vivent, je parle le langage des esprits animaux, aperçois l'avenir, maudis mes ennemis.
4 **Communication animale :** Par la pensée, la langue putride, des phéromones, des gestes ou des cris, parler aux animaux est possible si j'oublie ma propre humanité.
5 **Projection dans la forêt des esprits :** La forêt des esprits se superpose à la forêt matérielle. Un monde d'égrégore où règnent morts et Horlas. Réservé aux voyageurs intrépides.
6 **Lutte contre la forêt :** Par la hache ou l'alchimie, par le napalm ou la magie, j'ai juré de venir à bout de la forêt et de toute l'ignominie qu'elle abrite.
7 **Cataplasmes :** Herbes, résines, feuilles et asticots me servent à confectionner pansements, baumes et cataplasmes pour soigner gangrène, phtisie et infection.
8 **Symbiose végétale :** Sève régénérante, cultures épidermiques, peau d'écorce. Le nouvel ordre végétal s'accouple à l'humain. Ce dernier peut profiter du mariage.
9 **Pyromanie :** Fougères, arbres, buissons. Tout doit brûler. Pyrokinésie, braises, bidon d'essence. Le feu est le meilleur ami de l'homme contre la nature.
10 **Nécrogastrie :** J'ai le pouvoir de ressusciter tout ce que j'ai un jour mangé. Animaux, plantes, objets... et humains... Cela met en appétit !
11 **Fertilité tactile :** Sous chacun de mes pas, la végétation se développe à toute vitesse. Explosion forestière, tempête de lianes et d'éclosions, pluie de spores.
12 **Flétrissure :** Tout ce que Crésus touchait se transformait en or. Tout ce que je touche se nécrose, moisit et dégénère à vue d'œil. À ma guise.

4 Corruption

1 **Contact des Horlas :** Les Horlas, on en parle beaucoup mais personne ne les voit. J'ai le sinistre pouvoir de les appeler à moi. Je vais enfin savoir...
2 **Création de Horla :** Des chairs animales, de la terre, de l'égrégore, des rituels. Je suis prêt à prendre tous les risques pour créer un Horla de mes mains.
3 **Symbiote Horla :** Les Horlas s'hybrident avec la chair, le sang, le cerveau et le cœur humain. Emprise inconsciente, résultat d'expérience ou pacte faustien.
4 **Détection de la corruption :** La corruption a une odeur, véhicule des hormones, laisse une trace visuelle dans l'infrarouge, dans l'aura, dans la forêt des esprits. Horlas !
5 **Destruction de la corruption :** La corruption est un corpuscule que la volonté peut détruire. D'un geste, je purifie la flétrissure et anéantis l'abondance.
6 **Contact de Shub-Niggurath :** Nul ne sait où vit ni à quoi ressemble Shub-Niggurath. Drogue, chamanisme ou folie, je sais comment le voir et le contacter. Oserai-je ?
7 **Transformation en Horla :** Horsain (homme au sang Horla), victime d'une malédiction ou sorcier ambitieux, je me transforme en Horla. Peu à peu ou soudainement.
8 **Contact des déités Horlas :** Ils règnent sur la forêt, impériaux. Déités Horlas, monstrueuses entités mythologiques. Un seul rituel, un seul rêve et je leur parlerai.
9 **Atteint par la Chienlit :** J'ai la Chienlit. Forme de peste fulgurante et ultracontagieuse. Je pourris sur place et je peux mourir d'un instant à l'autre.
10 **Vampirisme (lignée Kevorkian) :** J'ai le goût du sang et du sexe. L'égrégore coule dans mes veines mortes. Je suis un vampire damné sous l'emprise de Shub-Niggurath.
11 **Récolte de la corruption :** On dit la corruption mauvaise. C'est avant tout une source d'énergie que je collecte là où elle grouille en abondance : Horlas, sorciers.
12 **Inquisition :** Ma foi est sans faille. Je consacre ma vie à traquer les démons qui hantent la forêt et les hommes. Tous les moyens sont bons.

5 Égrégore

1 **Métamorphose :** Que je le contrôle ou non, je change d'apparence. L'égrégore donne à mon corps une forme légendaire. Hier humain, demain un mythe.
2 **Envoûtement :** Par le toucher ou par l'intermédiaire d'un voult (objet lié à la cible), le sorcier envoûte. Amour, chance, fertilité, santé, tout se noue.
3 **Pacte avec les morts :** Les morts ont soif de faire commerce avec les vivants. Les clauses du contrat sont cruelles. Leur patience aussi grande que leurs pouvoirs.
4 **Pose de charges maudites :** Le sorcier envoûte des êtres ou des objets. Ainsi ils transmettent un maléfice, sont les yeux du sorcier ou le protègent du choc en retour.
5 **Gastromancie :** Je suis un cuisinier qui met son amour dans ses plats. Je peux aussi y mettre d'autres sentiments et toutes sortes de choses qui atteindront le mangeur.
6 **Raccourcis limbiques :** Il est des forêts étranges que seuls les initiés arpentent. Je m'y égare sans notion du temps. Le passage aboutit à des lieues à la ronde.
7 **Allégorisme :** Je crée inconsciemment des Horlas humanoïdes à partir de sentiments ou de concepts (le Bonhomme Douleur, Monsieur Mon Passé, Dame Vengeance).
8 **Auto-envoûtement :** Certains sorciers sont leur cible d'envoûtement privilégiée. Chance, santé, changement du corps, protection anti-maléfices, rêves lucides.
9 **Poltergeist :** Les sorciers dévient dans des objets la colère contenue dans l'égrégore, provoquant des manifestations violentes dans des lieux envoûtés.
10 **Exorcisme :** L'égrégore, les démons, la folie et les Horlas peuvent hanter les corps. L'exorcisme demande une foi, un courage, un savoir à toute épreuve.
11 **Désenvoûtement :** Désenvoûter une victime signifie entamer une lutte magique contre un sorcier. Le perdant du combat subit de plein fouet le choc en retour.
12 **Égrégorisme :** Art d'augmenter la charge de l'égrégore. Donne corps à des légendes, en crée de nouvelles, fait circuler des rumeurs, ressuscite des hantises.

6 Société

1 **Discours :** Les grands tribuns rallient une assemblée à leur cause d'un simple mot ou d'une tirade. Quand ils font un discours, ils écrivent l'Histoire.
2 **Politique :** Qu'importe l'idée pourvu que j'aie le pouvoir. Qu'importe le peuple pourvu que je le domine. Qu'importe les moyens pourvu que je dicte la fin.
3 **Juridique :** Loi du talion, conseil tribal, droit vulgaire, droit seigneurial, droit religieux. La loi appartient à qui sait la séduire dans son langage.
4 **Finance :** Troc, caps, ducats, lettres de change. Je connais la valeur des choses

et des êtres puisque c'est moi qui la fixe. Tout se monnaye !
5 **Souveraineté :** Que je tienne mon droit du sang, de la force ou du verbe, je suis né pour régner et ce monde en ruines s'offre à moi comme un chien.
6 **Rébellion** : Je suis mon seul dieu et maître. Je suis de toutes les insurrections, de toutes les guérillas, de toutes les luttes. Anonyme insoumis.
7 **Rumeur :** Le peuple n'est qu'une éponge. Qu'on y souffle une rumeur et l'égrégore la répandra dans toutes les couches de la société. Voici mon arme.
8 **Stratégie militaire :** Science des terrains et connaissance des hommes. Batailles rangées et coups d'état feutrés. La guerre est un art et je suis un maestro.
9 **Éminence grise :** Les têtes couronnées peuvent tomber. Mieux vaut tirer les ficelles dans l'ombre. Amants, conseillers, manipulateurs : les maîtres du monde.
10 **Illégalité :** Les lois reconnaissent les audacieux comme dignes de les violer. Elles sont conçues pour freiner les idiots et me faire gagner la course.
11 **Évasion :** Qu'elle soit de pierre ou de bois, de cœur ou de chair, aucune prison ne retient longtemps le seigneur insoumis et rusé que je suis.
12 **Contrôle des foules :** La foule ne saurait se passer de maître. Messie, tyran, pasionaria, je lui parle la langue du cœur pour qu'elle me suive en enfer.

7 Clan

1 **Pacte de sang :** Famille, maître, patrie. Sous l'emprise de l'égrégore, aucun lien ne surpasse celui pour lequel j'ai fait couler mon propre sang.
2 **Code d'honneur :** Quand l'état, la religion et la morale ont disparu, nous portons notre propre code dans notre sang. Ceux qui n'en ont pas sont des animaux.
3 **Alliés :** Puisque nous avons perdu nos frères, que le monde veut notre perte, que seul il n'y pas d'espoir, créons des alliances ensemble contre la mort.
4 **Contacts :** Je ne suis ni fort ni beau ni malin. Je connais des gens qui le sont. Ils crèvent d'envie de me rendre le meilleur ou le pire des services.
5 **Complot :** Si tu me serres la main, recompte tes doigts. Je sais qui chuchote dans ton dos. Je suis le pire d'entre eux. Je suis la fin des certitudes.
6 **Chantage :** Il n'est nulle gloire qui ne cache une honte. Elle est comme une ombre que moi seul sais voir. Mon silence est d'or et cela n'a pas de prix.
7 **Mafia :** Seule la mafia est une loi légitime car elle se paye au vrai prix, celui du sang. Je défends notre cause car elle m'enrichit et me dépasse.
8 **Effet papillon :** Je sais lire les fils d'égrégore du destin, je vois comme tout est relié. Je sais sur quelle marionnette tirer pour faire tomber un empire.
9 **Lire et parler entre les lignes :** Les cours princières sont des cages aux fauves dorées. S'y faire comprendre par allusions détournées est indispensable à la survie.
10 **Bouche d'opprobre :** Un mot de moi et ta réputation s'écroule. Un discours et tu préférerais cent fois être mort. Je suis la bouche d'opprobre. Tous me redoutent.
11 **Diplomatie :** L'art de dire des choses aimables pour justifier des exactions. Pillards sanglants, condottieres cruels, princes magnanimes, tous écoutent.
12 **Poisons :** Tout est poison. C'est la dose qui fait le poison. Amour, venin, drogue, acide, métal, êtres et choses, le choix des armes et de la victime.

8 Religion

1 **Golemisme :** Emeth, je te donne la vérité et la vie. Meth, j'efface ton Aleph et je te donne la mort. Matière brute chargée d'égrégore, à mon service.
2 **Imposition des mains :** Mes mains guérissent tant que mon cœur est pur. S'il faillit un instant, alors que le Tout-Puissant pardonne ce que feront mes doigts.
3 **Nécromancie lazaréenne :** La Mort est mon sauveur, qui guérit mes peines. Mon bourreau, qui châtie mes fautes. Mon berger, qui connaît toutes les réponses. Amen.
4 **Magie runique :** Chaque rune est un mot et chaque mot est un éclat de foudre. L'égrégore a décuplé le pouvoir des runes. Tatouages, gravures, gestes, feu.
5 **Magie druidique :** Seul le druide comprend les forces telluriques qui animent Millevaux, leur parle, leur commande ou leur désobéit. Druide blanc ou noir.
6 **Négation des prodiges :** Je ne crois pas en cette soi-disant magie. Si je n'y crois pas, cela ne peut m'atteindre. Pourvu que jamais je ne croie. Je prie pour ça.
7 **Miracles :** Il suffit de croire pour faire des miracles. Mais y croire si fort que l'on brûle tout son être dans sa foi. Et le reste du monde avec.
8 **Divinité :** Les audacieux sont incroyants, les idiots vénèrent de fausses idoles. Je ne suis pas un homme, je suis le nouveau, le seul vrai dieu.
9 **Cabbale :** La forêt, ce gigantesque Arbre des Sephiroth, porte le message secret de Dieu. Seuls les plus grands érudits de la Torah le comprennent.
10 **Contrôle de l'écosystème :** Les forces telluriques me traversent et je les contrôle. Le climat, la nature et les êtres obéissent et s'agitent au rythme de mes doigts.
11 **Transe mystique :** Peyotl, méditation, symbiose Horla. A chacun son médium pour entrer en transe et explorer les innombrables strates mystiques de Millevaux.
12 **Pacte Horla :** Ainsi disait mon maître Horla : « Appelle-moi je ne parle pas. Pleure-moi je ne souffre pas. Offre-toi tu ne me sers pas. » Je vis pour lui.

9 Science

1 **Calcimantie :** L'art de souffler le chaud et le froid. Dans des proportions dantesques. Air, métal, eau, sang, je modifie leur température à volonté.
2 **Photomancie :** L'ombre et la lumière sont les pigments d'une même toile dont je suis maître. Aveugler, obscurcir, scruter à la loupe, observer au loin.
3 **Endo-artefacts :** Machines molles internes, symbiose Horla, orgones dans le sang, membres-golem, cerveau-cypher. Je suis la nouvelle chair. Harmonie fragile.
4 **Chronomancie :** Le temps est un fil. J'en dévide l'écheveau. L'arrêter, le rembobiner ou le dévider constitue pour moi un jeu cruel et dangereux. Paradoxes.
5 **Maîtrise de la gravité :** La chair lévite, le métal ne pèse plus, l'air devient boule d'antimatière. Teufelsball. Art lourd de la gravité. École psychique Das Faust.
6 **Ingénierie :** Réparation des reliques, technologie endémique, savoir-faire réinventé ou ingénieux système D. Les machines de Millevaux sont infinies.
7 **Décryptage Cypher :** Code suprême de magie blanche, qui détruirait tous les Horlas, Cypher Blanc. Code immonde de magie noire, ADN de Shub-Niggurath, Cypher Noir.
8 **Intelligence artificielle :** Automates de Sion, Golems de Prague, Mechas du Centre Espoir, Machines à Différences. La matière pense, ressent, réfléchit. La comprendre ?
9 **Chimie des Orgones :** Énergie orgasmique, métafluide autonome, plasme vivant, les orgones irriguent tout être biologique. Machines à orgones, folles inventions.

10 Machines Molles : Métal sentient, nanomachines, fluide robotique.
Les machines molles n'ont jamais la même forme d'un instant sur l'autre. Terrible potentiel.
11 Alchimie : Quête de la pierre philosophale, transmutation de la matière, décoctions, explosifs. Inventeurs fous. Magie et science dans le même creuset.
12 Kinésie : Si rapide que je vois les bourgeonnements d'un éclair dans tous ses détails. Si rapide que vous mourez avant même que je veuille vous tuer.

10 Amour

1 Magie de l'amour : Chimie des orgones, philtres magiques, maîtrise de l'égrégore, j'ai soumis l'amour à ma volonté. On m'aimera. Plus jamais je ne souffrirai.
2 Magie de la haine : La haine est une onde qui irradie de moi et des autres. Un filet de colère que je tends et détends à volonté. Qui veut régner sème le chaos.
3 Parole de domination : Je n'attends pas grand chose des autres. Juste leur obéissance absolue. Je n'ai aucun pouvoir mais je connais mille façons d'ordonner. Amen.
4 Vengeance karmique : La chance est un poids qui ne reste jamais longtemps sur le même plateau du balancier. Mes ennemis connaîtront ma leçon de karma. Je pèse...
5 Lecture des émotions : Expressions faciales, couleur du regard, sens caché des mots, dialogue des phéromones... Tu peux tout cacher, tes émotions parlent pour toi.
6 Héroïsme sacrificiel : Méfie-toi de moi qui hier étais prête à tout donner. Car aujourd'hui je n'ai plus rien à perdre. Privée de scrupules, ma force est sans limite.
7 Liaison des destins : Tu peux tout faire pour vivre sans attache, je sais voir les fils du destin et je sais les nouer entre eux. Tout comme je sais les briser.
8 Lien empathique : Je veux croire que nos âmes sont liées car chacune de tes peines, de tes colères et de tes joies, je la ressens dans mon propre cœur.
9 Esclavage mental : Je ne te demande pas de penser mais d'exécuter. Symbiote Horla, télépathie, manipulation de l'égrégore. Puissantes chaînes de mes esclaves.
10 Mythomancie : Je mens à cause des gens qui croient tout ce que je dis. Je mens parce que mes mensonges deviennent réalité.
11 Façonnage des désirs : Je modèle avec mon cœur ce que ne peuvent modeler mes mains. Sentiments, désirs, passions, envies, colères, les miens et ceux des autres.
12 Fraternité d'armes : Unis sous un même feu roulant, saignant des mêmes blessures, affrontant les mêmes ennemis, les mêmes peurs. Tu es plus qu'un frère de sang.

11 Pulsions

1 Transfert des émotions par l'art : Une toile ou une sculpture véhicule plus d'émotions que nul discours ou nul regard. L'art est un appel, l'art est une arme, l'art est sorcier.
2 Télépathie : Je vagabonde sans crainte dans le labyrinthe de tes pensées. J'en connais chaque pièce et passage secret, mieux que tu ne les connais toi-même.
3 Théorie du chaos : Le hasard est une roue en feu que seuls les plus hardis osent pousser. Malheur à ceux qui se dressent sur mon passage catastrophique !
4 Hubris : Nul orgueil n'est plus fou et dévastateur que celui des héros. Nulle victoire n'est plus mortelle que la leur. Nul péché n'égale l'hubris.
5 Magie cannibale : Je suis un gourmet, un voyant, un précurseur. Je capture l'égrégore où elle est la plus concentrée. Corps humains délicieux ou putrides.
6 Vol de chance : Si la chance vous sourit, ne passez pas à mes côtés car elle vous sera infidèle. La chance est une dame trop belle pour que je ne la dérobe.
7 Apaisement : Ma main guérit des poisons de l'esprit, mon étreinte libère de la prison des désirs, ma voix fait disparaître la peur. Indifférence bénie.
8 Façonnage de l'espoir : Je te redonnerai le courage de défendre ta cause, je te donnerai l'illusion que tes rêves se réaliseront. Ou je retirerai tout sens à ta vie.
9 Science des humeurs : Sang, lymphe, bile jaune, bile noire. Je connais les fluides qui animent le corps, je sais leur résonance à l'égrégore. Je suis leur maître.
10 Œil de justice : À chacun je peux dire ses torts et ses vertus. Mon œil voit dans l'aura la grandeur des saints, l'horreur de la culpabilité. Et vous juge.
11 Anéantissement de la peur : Général de troupes invincibles, guérillero suicidaire ou victime qui ne grince jamais des dents, je fais plier ma peur et celle des autres.
12 Voyage dans les rêves : Les rêves forment la plus étrange, dangereuse et fascinante des forêts que j'ai pu arpenter. Voyageur imprudent, Horlas oniriques, mission.

12 Chair

1 École d'escrime : Ma façon de manier l'épée est à nulle autre pareille. Mon école est ma signature, ma force et ma vanité. Dentelle de fer, frappe, chirurgie.
2 Art martial : Combat Haschischin, Instinct du Tueur, lutte morphique Corax... Les habitants de Millevaux sont devenus des armes à défaut d'avoir des fusils.
3 Katas des armes à feu : Un homme avec une arme à feu est dangereux. Un homme qui maîtrise les katas des armes à feu est l'incarnation même de la Mort en flammes.
4 Magie du sang : Le sang, véhicule parfait de l'égrégore, porteur d'un goût charnel, vecteur de force et de maladie, sceau des pactes, est la nouvelle manne.
5 Somatisme : J'ai arrêté de parler depuis que mon corps s'exprime à ma place et de me battre depuis que mon corps est un monstre. Je suis la totipotence.
6 Guérison par les mains : Que mes mains te donnent l'amour et prennent ta souffrance, qu'elles te donnent le réconfort et prennent ta gangrène. Échange extatique.
7 Maîtrise des points sensibles : Les humains sont des cartes. Je sais en quel lieu me rendre pour tout arrêter ou tout recommencer. Ils portent en eux leur vie et leur mort.
8 Sarcomantie : Je sais préparer le liquide sarcomantique et transformer la chair en fluide modelable. Tatouage, sexe, torture. Que vive la nouvelle chair !
9 Lycanthropie : La lune me parle, la forêt vibre en moi. Je n'ai d'autre choix que de répondre à l'appel. Ma chair n'est qu'une enveloppe bonne à déchirer.
10 Contorsionnisme : La chair évolue, je suis le nouveau maillon. Briser ses os, plisser sa peau, ployer son corps, pour devenir une arme, un outil, une feuille.
11 Magie sexuelle : Orgones et égrégore, deux canaux de puissance. La magie sexuelle est aussi violente qu'enivrante. Horlas, esclaves et dieux. Orgie, torture.
12 Maîtrise de la douleur : Mon corps n'est qu'un arbre sans sève. Les sensations sont des illusions de l'esprit. Je ne vois pas mon sang versé, je ne sens pas mes os.

La Moisissure de l'Oubli : tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Oubli**	oubli, flachebacque, faux souvenir, Horla se nourrissant de souvenirs, tarots du passé, promesse non tenue, fantôme du passé, pardon, élixir de mémoire, désamour, tatouages sur les choses importantes à se rappeler, oubli d'une fonction vitale
3	**Moisissure**	éponge-cerveau, flachebacque décrépi, forêt de lichens, invasion de moisissures, êtres recouverts de mycoses, ville condamnée, exterminateur de spores, Déité Horla de mousse, sang contaminé par un champignon microscopique, cadavre fossilisé d'un bien-aimé, croisade contre le lichen, parasitisme et flétrissure.
4	**Moisissure**	cf. 3
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Oubli**	cf. 2
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Moisissure**	cf. 3
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Oubli**	cf. 2
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

La Moisissure de l'Oubli : tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Oubli**	oubli, flachebacque, faux souvenir, Horla se nourrissant de souvenirs, tarots du passé, promesse non tenue, fantôme du passé, pardon, élixir de mémoire, désamour, tatouages sur les choses importantes à se rappeler, oubli d'une fonction vitale
3	**Moisissure**	éponge-cerveau, flachebacque décrépi, forêt de lichens, invasion de moisissures, êtres recouverts de mycoses, ville condamnée, exterminateur de spores, Déité Horla de mousse, sang contaminé par un champignon microscopique, cadavre fossilisé d'un bien-aimé, croisade contre le lichen, parasitisme et flétrissure.
4	**Moisissure**	cf. 3
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Oubli**	cf. 2
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Moisissure**	cf. 3
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Oubli**	cf. 2
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Les Chemins de Compostelle : tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Horlas**	Déité Horla, métamorphose, arbre-Horla, monstre végétal, démon, Horsain, chef de meute, exorcisme, rivière mutagène, Horla sensuel, superstition, symbiose Horla
5	**Miracle**	extase, fontaine mémorielle, contrôle des végétaux, résurrection lazaréenne, foi déplaçant les montagnes, multiplication des pains, micro-hérésie, disciples, faux miracles, lévitation mystique, miracles mortels, imposition des mains
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Brigands**	servants du Roi en Jaune, faux pèlerins, peuples forestiers, Horlas kidnappeurs, dame blanche, milices, écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit, ermites illuminés, flingueurs, arnaqueurs, auberge rouge (aubergistes tueurs), estropieurs d'enfants
8	**Pèlerins**	philosophe incompris, but du pèlerinage oublié, égaré, Saint-Jacques de Compostage (la fausse Compostelle), pèlerinage par les forêts limbiques, ost en croisade, confrérie de pèlerins, moines et nonnes, perte de la foi, poursuite d'un amant, ordre guerrier athée, pèlerin épicurien.
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Les Chemins de Compostelle : tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Horlas**	Déité Horla, métamorphose, arbre-Horla, monstre végétal, démon, Horsain, chef de meute, exorcisme, rivière mutagène, Horla sensuel, superstition, symbiose Horla
5	**Miracle**	extase, fontaine mémorielle, contrôle des végétaux, résurrection lazaréenne, foi déplaçant les montagnes, multiplication des pains, micro-hérésie, disciples, faux miracles, lévitation mystique, miracles mortels, imposition des mains
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Brigands**	servants du Roi en Jaune, faux pèlerins, peuples forestiers, Horlas kidnappeurs, dame blanche, milices, écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit, ermites illuminés, flingueurs, arnaqueurs, auberge rouge (aubergistes tueurs), estropieurs d'enfants
8	**Pèlerins**	philosophe incompris, but du pèlerinage oublié, égaré, Saint-Jacques de Compostage (la fausse Compostelle), pèlerinage par les forêts limbiques, ost en croisade, confrérie de pèlerins, moines et nonnes, perte de la foi, poursuite d'un amant, ordre guerrier athée, pèlerin épicurien.
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation